**Végső dokumentáció**

***Készítette: Magyar Márk és Butty Máté***

**Vár a rulett izgalma és nyereménye!**

**Fedezd fel a rulett varázslatos világát**, ahol minden pörgés egy új esélyt jelent! A rulett nem csupán egy játék – **ez egy életérzés**. Akár kezdő vagy, akár tapasztalt játékos, nálunk mindenki megtalálja a számítását.

🎯 ***Miért válassz minket?***

* **Kiváló játékélmény:** Lenyűgöző grafika és valósághű hatások.
* **Egyszerű és szórakoztató:** Nem kell profinak lenned, a szabályok egyszerűek, így kezdők és haladók egyaránt élvezhetik.
* **Végtelen lehetőségek:** Fogadhatsz számokra, színekre, párosra vagy páratlanra – a döntés a tiéd!
* **Biztonságos és megbízható környezet:** Garantáltan tisztességes játék és gyors kifizetések.

🔴 ***Piros vagy fekete***? ***Páros vagy páratlan***? Tedd meg a tétjeidet, és figyeld, ahogy a kerék elindul. A szerencse most a te oldaladon állhat! Vajon a stratégiád lesz a nyerő, vagy a szerencsére bízod a döntést?

💸 **Csatlakozz most**, legyél az elsők között! Kezd el még ma, és vedd igénybe a segítő jeleket, hogy még nagyobb esélyed legyen a nyerésre!

🌟 **Ne hagyd ki**! A rulettasztal vár rád! Lépj be az izgalmas játékvilágba, és tapasztald meg, milyen érzés az, amikor a szerencse rád mosolyog. Pörgesd meg a kereket most, és legyél te a következő nagy ***nyertes***!

**Készen állsz? Lépj be a játékba, és hagyd, hogy a rulett kereke forgassa az álmaidat!**

**Felhasználói Kézikönyv**

Ez a kézikönyv a Rulett játék alkalmazásának használatát mutatja be. Az alkalmazás egy grafikus felhasználói felületen keresztül teszi lehetővé a játékot, ahol a felhasználó megadhatja nevét, egyenlegét és kiválaszthatja a játékosok számát.

A program elindítása

1. Indítsa el a programot a Rulett.exe futtatásával.
2. A megjelenő Bejelentkezési felületen adja meg az alábbi adatokat:
   * Név: A saját nevének megadása.
   * Egyenleg: A kezdő egyenleg megadása forintban.
   * Játékosok száma: A legördülő menüből válassza ki, hány játékossal szeretne játszani.
3. Kattintson a Megadás gombra az adatok mentéséhez és a játék elindításához.

Játék menete

1. A fő képernyőn adja meg a fogadni kívánt összeget.
2. Válasszon fogadási lehetőséget:
   * Piros vagy fekete
   * Számokra történő fogadás
   * Páros vagy páratlan
3. Kattintson a Pörgetés gombra.
4. A rendszer generál egy véletlenszerű számot, amely alapján eldönti, hogy nyert-e.
5. Az eredmény kijelzésre kerül, és a felhasználó egyenlege frissül.

Felhasználói felületek

1. Bejelentkezési felület

* Szövegmezők: Név és egyenleg megadására.
* Legördülő menü: Játékosok számának kiválasztása.
* Megadás gomb: Az adatok mentése és a fő játékfelületre lépés.

2. Játék felület

* Fogadási lehetőségek: Piros, fekete, páros, páratlan stb.
* Tét mező: Fogadási összeg beírására.
* Pörgetés gomb: A pörgetés elindítására.

**Hibakezelés**

* Hiányzó név esetén figyelmeztetést kap.
* Negatív vagy nulla egyenleg esetén hibaüzenetet kap.
* Helytelen fogadási összeg esetén a rendszer kérni fogja a helyes adatot.

**További információk**

A játék célja, hogy szórakoztató élményt nyújtsunk a klasszikus rulett játék szimulálásával.

**Programozási Kézikönyv**

A kézikönyv bemutatja a C# Windows Form-ban írt Rulett Programot!

**A kód szerkezete**

1. Fő komponensek

Az alkalmazás következő fő komponensekből áll:

* Felhasználói felület (UI): gombok, szövegmezők, címkék.
* Játéklogika: a fogadások kezelése, a pörgetés eredményének kiszámítása.
* Adatkezelés: játékos adatok mentése, kiolvasása.

2. Fő osztályok

**Form1**

Az alkalmazás fő ablaka, amely tartalmazza:

* Felhasználói input mezőket (tét megadás, pénz állapota)
* Fogadási lehetőségeket (piros, fekete, szám csoportok)
* Pörgetés gombot
* Eredmények kijelzését

Fő változók:

* playerMoney: a játékos aktuális egyenlege
* JelenlegiTet: a megadott tét
* tet: a kiválasztott fogadás típusa

**Form2**

Az alkalmazás bejelentkező ablaka, amely tartalmazza:

* Név és egyenleg megadására szolgáló mezőket
* Játékos számának kiválasztását
* "Megadás" gombot az adatok rögzítésére

Fő funkciók:

* Felhasználói név és egyenleg ellenőrzése
* Véletlenszerű ellenfél generálás
* Továbbítás a fő játék ablakba

3. Eseménykezelők

* BtnSpin\_Click: a pörgetés gomb eseménykezelője, amely ellenőrzi a tét helyességét, csökkenti az egyenleget, és meghatározza az eredményt.
* SetBet: a felhasználó által választott tétet menti.
* btnSubmit\_Click: a név, egyenleg és játékos szám ellenőrzése, majd az adatok átadása a fő játéknak.

4. Pörgetés logika

A rendszer a pörgetés után egy véletlenszámot generál (0-36 között), meghatározza a színét (piros, fekete vagy zöld), majd eldönti a nyereményt.



5. Kifizetési szabályok

Az alkalmazás az alábbi kifizetési szabályokat alkalmazza:

* Piros/Fekete: 2-szeres tét
* 1-12, 13-24, 25-36: 3-szoros tét
* Páros/Páratlan: 2-szeres tét
* Oszlopok: 3-szoros tét

**Ez a kézikönyv bemutatja a rulett játék alapvető szerkezetét és működését, amely segítséget nyújthat a program fejlesztésében és módosításában.**